

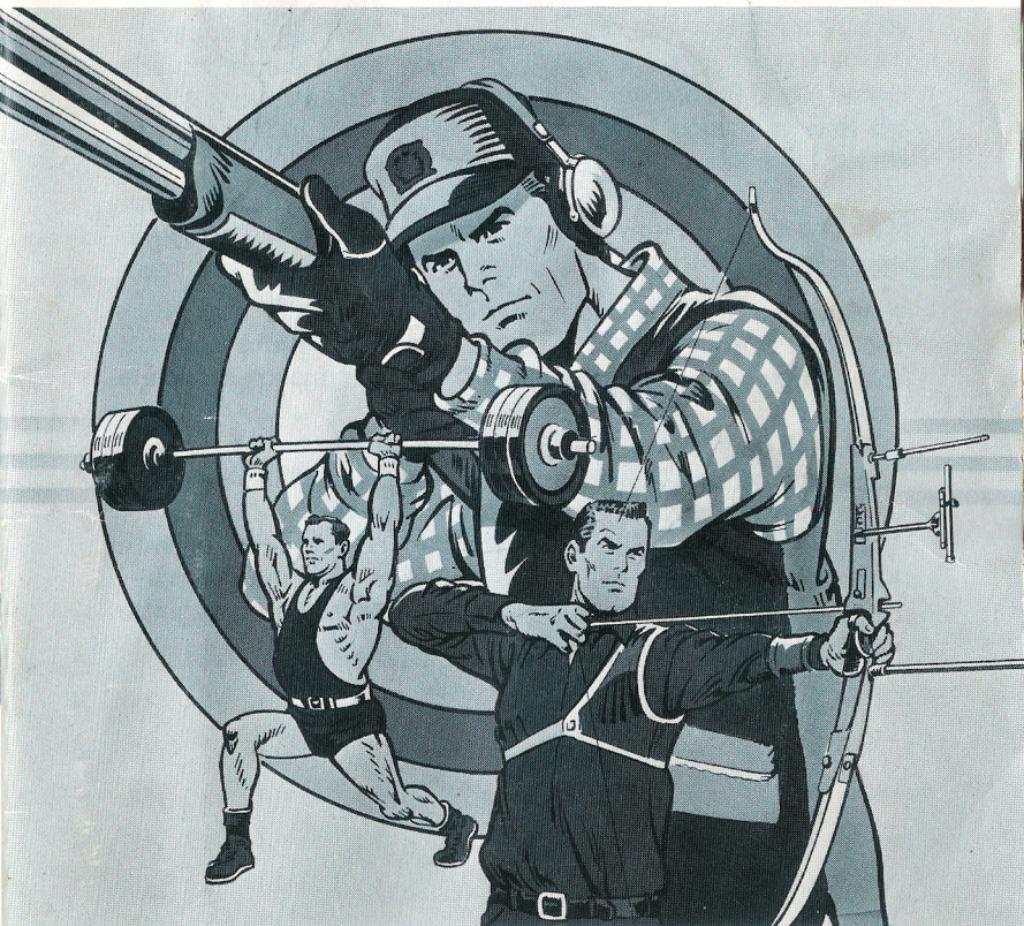
# Konami®

HOW TO PLAY ..... page 2  
MODE D'EMPLOI ..... page 8  
SPIELANLEITUNG ..... seite 14  
RESUMEN DEL JUEGO ..... página 20  
COME SI GIOCA ..... pagina 26

HYPER SPORTS 2



©1984 Konami™

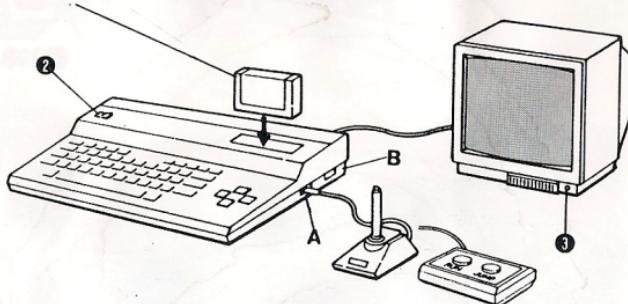


MSX

## Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

### ① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



Joystick or Hyper Shot™

1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.
2. Switch on your computer
3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with an optional joystick or with Konami's Hyper Shot™. Connect the lead from the joystick—or from the Hyper Shot™—to terminal A before you begin to play.

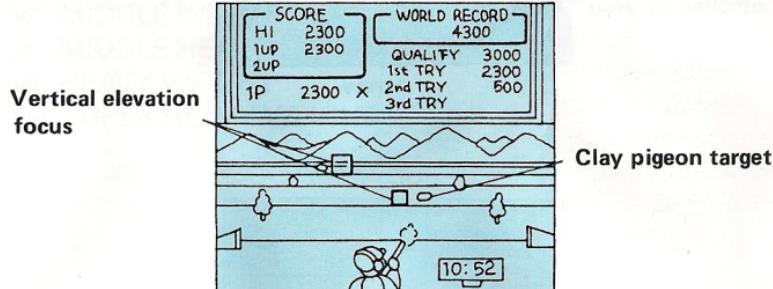
## How to play

1. This game is for a single player. Control the action with a joystick or with your computer keyboard; there is no need to make any preliminary selection for number of players or control method before you start. Just hook everything up and go. Start the game by pressing either the space bar on your keyboard or the shot button on your joystick (or the jump button of your Hyper Shot).

### 2. Skeetshooting (clay pigeons)....

The clay pigeons come flying out from the left and right sides of your screen. Shoot down as many as you can. The vertical elevation of your gunsight is automatically aimed for you by the computer (this shows up as small squares on your screen which move up and down); all you have to do is get the proper horizontal aim by matching the swing of your gun with the speed of the targets as they fly across the screen. Use the space bar, shot button, or jump button to shoot.

The qualifying score is shown on your screen; if you match or beat this score in a single try you can pass on to the next event. You get three tries to qualify.



## Archery.....

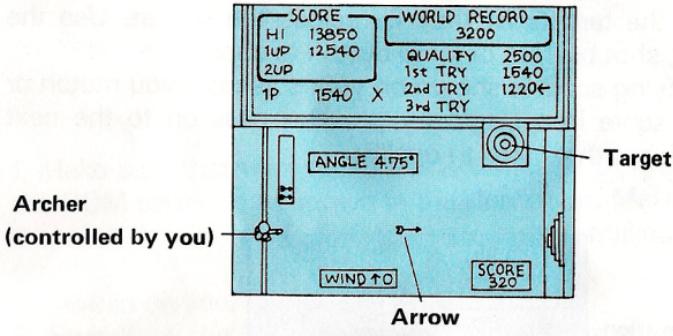
This is a game where you shoot arrows at a moving target. First, determine the wind speed and wind direction. A wind indicator showing changing values is on your screen. You can stop the indicator by pushing the space bar, shot button, jump button, or run button. It is best if you can select so it shows no wind speed.

Since the target is moving, you have to release the arrows with the proper timing. You get eight arrows.

The angle at which your arrows are released is determined by how long you keep holding down the space bar (or shot or jump buttons).

If you hit the center an indicator showing NICE! comes on.

If you qualify you can go on to the next game. You have three tries.



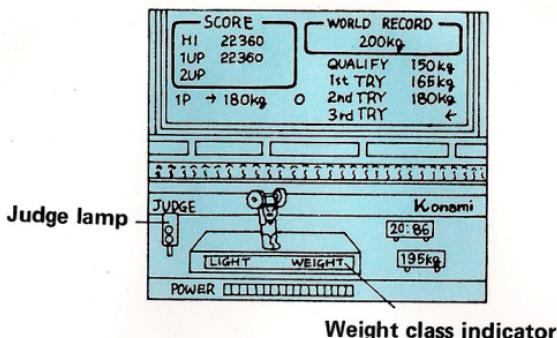
## Weightlifting.....

Decide the weight you want to try to lift from one of eight weight classes. You can run through the weight classes one at a time by pushing the cursor keys, by pushing the joystick lever in any direction, or by using the Run button on the Hyper Shot™. When you see the weight class you would like to try, press the same button once again to select that class, and the game will start.

Keep hitting the cursor keys as hard and fast as you can (or alternatively, wiggle the joystick back and forth in any direction you want as fast and furiously as you can—or use the run button on the Hyper Shot™.) This will raise the barbell. If you get the barbell up to shoulder level it will start to flicker on your screen. When this happens, push the space bar (or shot button or jump button); this will raise the barbell overhead. Keep hitting the Run button all the while.

You have a successful lift if the three judges' lamps light up. The eight weight classes are as follows:

- i. FLY WEIGHT
- ii. BANTAM WEIGHT
- iii. FEATHER WEIGHT
- iv. LIGHT WEIGHT
- v. MIDDLE WEIGHT
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT
- vii. HEAVY WEIGHT
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT



## Rules

The qualifying score in skeetshooting and archery is preset. If you can tie or beat this you can pass on to the next game.

You get three tries at skeetshooting and archery.

You can start out with any weight class you like in weightlifting, but on your next try you have to select a heavier weight class.

You have only one try in weightlifting.

If you complete all three events, you will return to skeetshooting. This time the qualifying score will be higher.

## Hints for skillful play

**Skeetshooting**

Do not fix your gaze on one spot of your screen. Get the right rhythm as you squeeze off your shots.

**Archery**

Once you get the right timing down, do not take your eyes off the screen. Try to get the proper release timing of the space bar (or jump button) by feel only.

**Weightlifting**

This depends only on how fast you can keep hitting the button, so choose a weight class appropriate to your real ability.

## Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

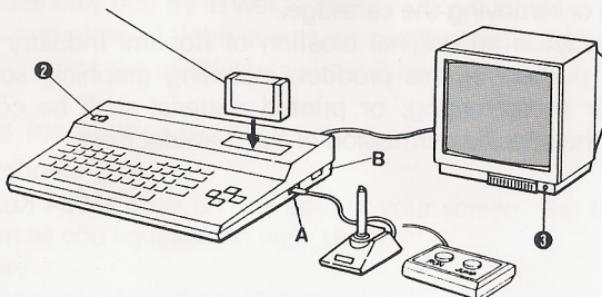
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

## Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

**① Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)**



Levier de commande ou Hyper Shot™

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre sous tension l'écran de télévision et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option un autre levier de commande ou l'Hyper Shot™ de Konami. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande ou de l'Hyper Shot™ à la borne A, avant de commencer à jouer.

## Comment jouer

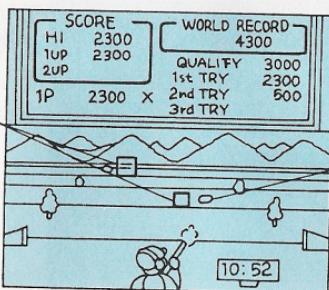
1. Ce jeu ne se joue qu'avec un seul joueur. Contrôler les mouvements avec le levier de commande ou bien avec les touches du clavier de l'ordinateur. Aucune sélection préliminaire de nombre de joueurs ou de méthode de contrôle n'est à faire avant de commencer à jouer. Il suffit de brancher les divers éléments qui composent le jeu. Pour faire démarrer le jeu, soit appuyer sur la barre d'espacement du clavier, soit sur le bouton de tir du levier de commande (ou le bouton de saut de l'Hyper Shot).

### 2. Tir aux pigeons (pigeons d'argile).....

Les pigeons d'argile apparaissent sur l'écran à partir de la gauche et à partir de la droite. Abattre le plus de pigeons possible. Le réglage vertical du fusil sur la cible est automatiquement réalisé par l'ordinateur (la direction de tir est indiquée par des petits carrés qui se déplacent verticalement sur l'écran); le joueur est responsable du réglage horizontal de son tir sur la cible, en synchronisant le mouvement de rotation du fusil avec la vitesse de vol des cibles. Pour tirer, utiliser la barre d'espacement, le bouton de tir ou le bouton de saut.

Le score de qualification est indiqué sur l'écran; si on obtient ce score ou si on le dépasse, avec un seul essai, on pourra passer à l'épreuve sportive suivante. On dispose de trois essais pour se qualifier.

Mise au point verticale



Cible de pigeon d'argile

## Tir à l'arc.....

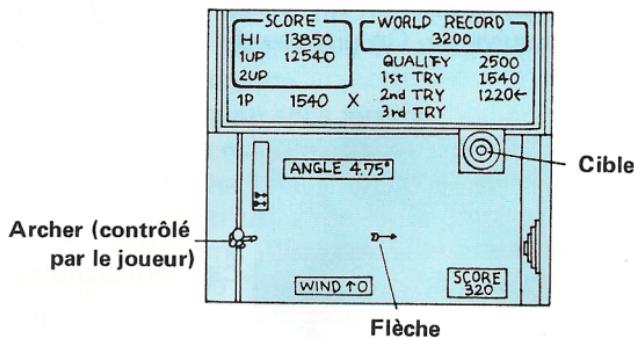
Dans ce jeu, on doit tirer des flèches sur une cible mobile. Il faudra d'abord déterminer la vitesse du vent et sa direction. Ces éléments seront affichés par l'indicateur de vent sur l'écran, qui lui-même modifie la valeur affichée au fur et à mesure que des variations de vitesse et de direction du vent se produisent. Pour arrêter l'indicateur sur une valeur, appuyer sur la barre d'espacement, sur le bouton de tir, sur le bouton de saut ou sur le bouton de course. Il est conseillé d'obtenir une indication "zéro" de vitesse de vent afin d'avoir un tir le plus juste possible.

La cible étant mobile, il faudra relâcher ses flèches au bon moment. On dispose de huit flèches.

L'angle de tir des flèches est fonction de la durée de maintien en position enfoncée de la barre d'espacement (ou du bouton de tir ou de saut).

Si la flèche heurte le centre de la cible, un indicateur affiche NICE (bien joué).

Pour pouvoir passer à l'épreuve suivante, il faudra se qualifier, c'est-à-dire obtenir un certain nombre de points. On dispose de trois essais.

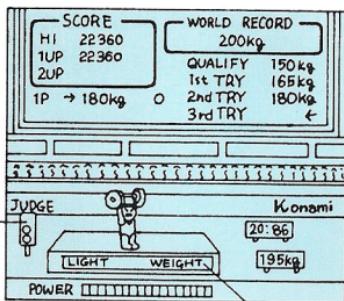


## Haltérophilie.....

Choisir le poids qu'on veut soulever parmi une des huit classes de poids disponibles. Pour passer d'une classe de poids à l'autre, appuyer sur les touches curseurs, sur le levier de commande (le déplacer dans n'importe quelle direction) ou bien utiliser le bouton de course sur l'Hyper Shot™. Lorsque la classe de poids que l'on veut essayer apparaît, appuyer à nouveau sur le même bouton pour sélectionner cette classe. Le jeu commence à ce moment là.

Appuyer aussi rapidement et avec autant de force que possible sur les touches curseurs (ou déplacer très rapidement, d'avant en arrière, dans n'importe quelle direction, le levier de commande, ou encore utiliser le bouton de course sur l'Hyper Shot™). Ceci permettra d'élever la barre des poids. Une fois que cette dernière parvient au niveau des épaules, elle commence à trembler sur l'écran. Dès cet instant, appuyer sur la barre d'espacement (ou le bouton de tir ou de saut); la barre sera alors soulevée au-dessus de la tête. Pendant tout ce temps, continuer à frapper le bouton de course. La levée du poids est bonne si les témoins lumineux des trois juges s'allument. Les huit classes de poids sont les suivantes:

- i. FLY WEIGHT (POIDS VOLANT)
- ii. BANTAM WEIGHT (POID BANTAM)
- iii. FEATHER WEIGHT (POID PLUME)
- iv. LIGHT WEIGHT (POID LEGER)
- v. MIDDLE WEIGHT (POID MOYEN)
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT (POID MOYEN LOURD)
- vii. HEAVY WEIGHT (POID LOURD)
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT (POID ULTRA LOURD)



Témoin lumineux  
des juges

Indicateur de classe de poids

## Règles du jeu

Le score de qualification pour les épreuves de tir au pigeon d'argile et de tir à l'arc est prétréglé. Si on obtient ou dépasse ce score, on pourra passer à l'épreuve suivante.

On dispose de trois essais pour le tir au pigeon d'argile et pour le tir à l'arc.

Pour l'épreuve d'haltérophilie, on pourra commencer par n'importe quelle classe de poids. A chaque essai, cependant, il faudra passer à une classe supérieure.

On ne dispose que d'un essai par classe dans l'épreuve d'haltérophilie.

Une fois les trois épreuves passées avec succès, on retourne à l'épreuve de tir au pigeon d'argile, cette fois ci avec un score de qualification plus élevé.

## Conseils pour bien jouer

### Tir au pigeon d'argile

Ne pas fixer le regard sur un seul point de l'écran. Essayer de trouver le bon rythme lorsqu'on tire ses balles de fusil.

### Tir à l'arc

Lorsqu'on a bien saisi le rythme du mouvement des cibles mobiles, ne plus quitter l'écran des yeux. Essayer de sentir intuitivement le moment de poussée sur la barre d'espacement (ou sur le bouton de saut).

### Haltérophilie

Cette épreuve est basée sur la rapidité avec laquelle on peut appuyer sur le bouton de commande. Commencer donc par choisir une classe de poids qui correspond à sa capacité réelle.

## Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

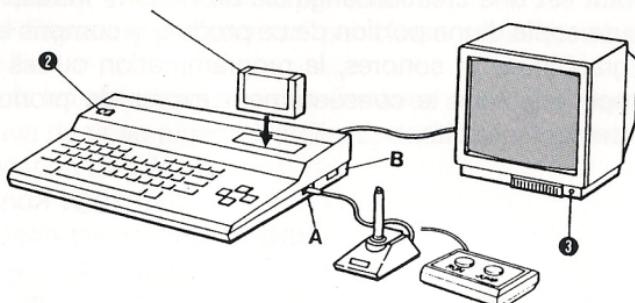
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami

## Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

**① ROM-Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)**



Joystick oder Hyper Shot™

1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.
2. Schalten Sie den Computer ein.
3. Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Computer gesendet wird. Dieses Spiel kann mit Joystick oder mit Konamis Hyper Shot™ gespielt werden. Verbinden Sie die Leitungen des Joysticks—oder des Hyper Shot™—mit dem Anschluß A des Computers bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

## Wie wird gespielt?

1. Dieses Spiel ist für einen Spieler. Sie bestimmen den Spielverlauf mit dem Joystick oder dem Steuerpult Ihres Computers, es ist nicht nötig vor Spielbeginn die Spielerzahl oder den Steuerungsmodus festzulegen. Fangen Sie einfach an zu spielen, indem Sie entweder das Leerzeichen des Steuerpults, den Schuß-Knopf des Joysticks oder den Jump-Knopf des Hyper Shot drücken.

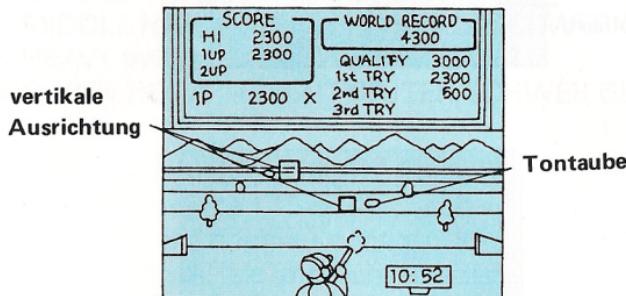
### 2. Tontauben-Schießen.....

Die Tontauben fliegen von beiden Seiten auf Ihren Bildschirm. Schießen Sie so viele wie möglich ab. Die vertikale Ausrichtung Ihres Gewehrs wird automatisch vom Computer vorgenommen (dies wird durch kleine Quadrate auf dem Bildschirm angezeigt, die sich auf und ab bewegen);

Sie müssen also nur auf horizontale Ausrichtung achten, indem Sie die Bewegung Ihres Gewehrs der Geschwindigkeit des Ziels anpassen, das über den Bildschirm fliegt. Benutzen Sie die Leertaste den, Schuß-Knopf oder JUMP-Knopf zum Schießen.

Die Punktzahl, mit der Sie sich qualifizieren, wird auf Ihrem Bildschirm angezeigt; wenn Sie sie bei einem Versuch erreichen, können Sie zur nächsten Disziplin übergehen.

Sie haben drei Versuche sich zu qualifizieren.

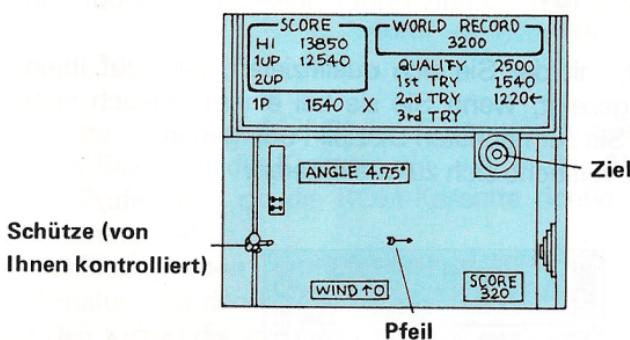


## Bogenschießen.....

Bei diesem Spiel schießen Sie mit Pfeilen auf ein sich bewegendes Ziel. Legen Sie zuerst die Windgeschwindigkeit und die Windrichtung fest. Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie einen Windmesser der wechselnde Werte anzeigt. Sie können den Windmesser auf einer Stellung stoppen, indem Sie die Leertaste, den Schuß-Knopf, den JUMP-Knopf oder die RUN-Knopf drücken. Ideal ist es, wenn Sie erreichen, daß der Windmesser dann keine Geschwindigkeit mehr anzeigt.

Da das Ziel sich bewegt, müssen Sie die Pfeile mit dem richtigen Timing schießen. Sie haben acht Pfeile. Der Winkel, in dem Ihre Pfeile geschossen werden, wird dadurch bestimmt, wie lange Sie die Leertaste (oder die entsprechenden Knöpfe) drücken. Wenn Sie ins Schwarze treffen, leuchtet "NICE" auf. Wenn Sie die anfangs angezeigte Punktzahl erreichen, können Sie mit dem nächsten Spiel fortfahren.

Sie haben drei Versuche.



## Gewichtheben.....

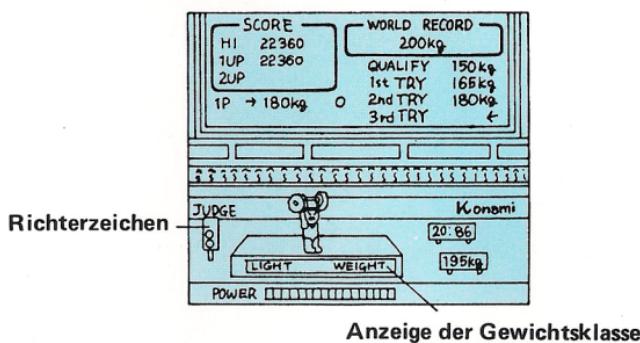
Wählen Sie unter acht Gewichten das aus, das Sie versuchen wollen zu heben. Drücken Sie die Cursor-Taste, den Hebel des Joysticks oder den RUN-Knopf des Hyper Shots und Sie durchlaufen die verschiedenen Gewichte. Wenn Sie bei dem Gewicht das Sie probieren wollen angelangt sind, drücken Sie die selbe Taste noch einmal und das Spiel beginnt.

Drücken Sie die Cursor Tasten so fest und so schnell wie möglich (oder entsprechend: Pendeln Sie den Hebel des Joysticks in jede beliebige Richtung hin und her, so schnell Sie können—oder benutzen Sie den RUN-Knopf des Hyper Shot™. Das Gewicht wird dadurch gestemmt. Wenn Sie das Gewicht bis auf Schulterhöhe gestemmt haben, beginnt es zu flackern auf Ihrem Bildschirm.

Sobald das Gewicht flackert, drücken Sie die Leertaste (oder den Schuß-Knopf, bzw, den JUMP-Knopf); das Gewicht wird dadurch über den Kopf gestemmt. Der RUN-Knopf muß ständig gedrückt werden.

Das Gewicht ist erfolgreich gestemmt, wenn die drei Richterzeichen aufleuchten. Die acht Gewichtsklassen sind wie folgt:

- i. FLY WEIGHT (FLIEGEN GEWICHT)
- ii. BANTAM WEIGHT (BANTAM GEWICHT)
- iii. FEATHER WEIGHT (FEDER GEWICHT)
- iv. LIGHT WEIGHT (LEICHT GEWICHT)
- v. MIDDLE WEIGHT (MITTEL GEWICHT)
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT (MITTEL SCHWER GEWICHT)
- vii. HEAVY WEIGHT (SCHWER GEWICHT)
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT (SUTER SCHWER GEWICHT)



## Spielregeln

Die Punktzahl, die Sie brauchen, um sich zu qualifizieren ist beim Tontaubenschießen und beim Bogenschießen vorgegeben. Wenn Sie diese Punktzahl erreichen oder überbieten, können Sie zum nächsten Spiel übergehen.

Beim Tontaubenschießen und beim Bogenschießen haben Sie drei Versuche.

Beim Gewichtheben können Sie mit jeder beliebigen Gewichtsklasse beginnen. Beim nächsten Versuch müssen Sie jedoch eine höhere Gewichtsklasse wählen.

Sie haben beim Gewichtheben nur einen Versuch.

Wenn Sie alle drei Disziplinen durchlaufen haben, beginnen Sie wieder beim Tontaubenschießen. Dieses Mal allerdings mit einer höheren Punktzahl.

## Wie man erfolgreich spielt:

### Tontaubenschießen

Richten Sie Ihren Blick nicht nur auf einen Punkt des Bildschirms. Finden Sie den richtigen Rhythmus beim Schießen.

### Bogenschießen

Sobald Sie das richtige Timing gefunden haben, bleiben Sie mit dem Blick auf dem Bildschirm. Versuchen Sie das richtige Timing zum Auslösen des Schusses mittels Leertaste (oder JUMP-Knopf) ganz ins Gefühl zu bekommen.

### Gewichtheben

Hier hängt die Leistung nur davon ab, wie schnell und ausdauernd Sie die Taste drücken können. Wählen Sie deshalb eine Gewichtsklasse, die Ihren Fähigkeiten nahe kommt.

## Achtung-

Diese Spielkassette paßt in Computersysteme die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Cassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.

Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.

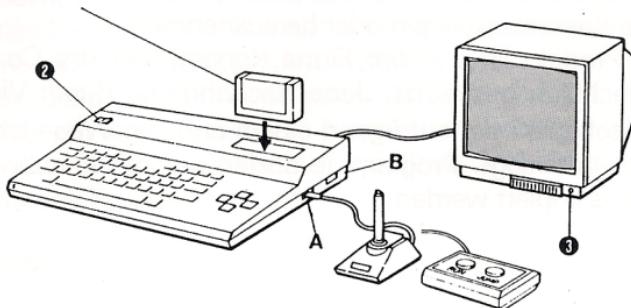
Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video— oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden.

©1984 Konami

## Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video están conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

**① Cartucho ROM (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)**



**Mando para juegos o Hyper Shot™**

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que se ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.
2. Conecte la alimentación de su ordenador.
3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por su ordenador. Puede jugar este juego con un mando opcional para juegos o con el controlador Hyper Shot™ de Konami. Conecte el mando—o el Hyper Shot™—al terminal A antes de empezar a jugar.

## Forma de jugar

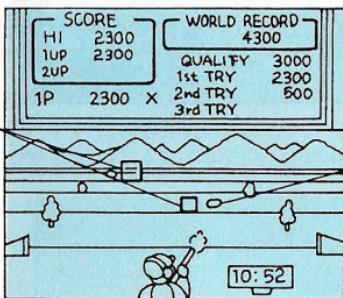
1. Este juego es para un solo jugador. Controle la acción con el mando para juegos o con el teclado de su ordenador; no necesita hacer ninguna selección preliminar con respecto al número de jugadores o al método de control antes de que empiece a jugar. Conecte simplemente todo lo necesario y empiece el juego pulsando la barra espaciadora en su teclado o el botón de disparo en su mando para juegos (o el botón Jump en su Hyper Shot™).

### 2. Tiro al plato (pichones de barro).....

Los pichones de barro vienen volando desde la izquierda y desde la derecha de su pantalla. Derribe tantos como pueda. La elevación vertical de su escopeta está dirigida automáticamente por el ordenador (ello se muestra en cuadrados pequeños en su pantalla que se mueve hacia arriba y hacia abajo) y todo lo que tiene que hacer es conseguir un tiro horizontal adecuado haciendo corresponder el movimiento de su escopeta con la velocidad de los pichones a medida que vuelan por la pantalla. Utilice la barra espaciadora, el botón de disparo o el botón Jump para disparar.

La puntuación para lograr calificarse se muestra en la pantalla; si la consigue o la sobrepasa en un solo intento puede pasar a la siguiente prueba. Dispone de tres intentos para calificarse.

Enfoque de la elevación vertical



Blanco de pichón (de barro)

## Tiro con arco.....

Se trata de un juego en el que dispara flechas a un blanco móvil. Determine primero la velocidad del viento y la dirección del viento. Un indicador del viento le muestra diferentes valores en su pantalla. Puede parar el indicador pulsando la barra espaciadora, el botón de disparo, el botón Jump, o los botones Run. Es preferible que, si puede, seleccione de tal forma que no indique velocidad del viento.

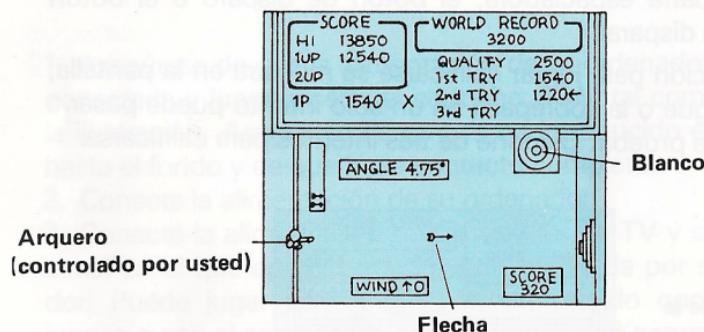
Dado que el blanco está moviéndose, debe disparar las flechas con ritmo correcto y con acierto. Dispone de ocho flechas.

El ángulo al que las flechas se disparan viene determinado por el tiempo en el que mantiene pulsada la barra espaciadora (o los botones de disparo o Jump).

Si dispara en el centro un indicador mostrará ¡NICE! (es decir, "buena puntería").

Si alcanza la puntuación de clasificación podrá pasar a la prueba siguiente.

Dispone de tres intentos.



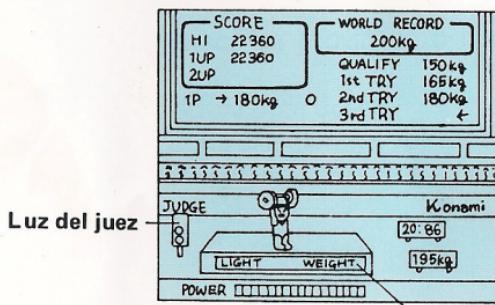
## Levantamiento de pesos.....

Decida el peso que quiere levantar entre las ocho categorías disponibles. Puede pasar por las diferentes categorías, una a la vez, pulsando las teclas del cursor, moviendo la palanca del mando en cualquier dirección (o utilizando el botón Run del Hyper Shot™). Cuando decida la categoría en la que desee jugar, pulse el mismo botón una vez más para seleccionar esa categoría y empiece a jugar.

Mantenga pulsando las teclas del cursor tan enérgica y rápidamente como pueda (o en su caso, mueva rápidamente el mando hacia adelante y hacia atrás en cualquier dirección que quiera tan enérgica y velozmente como pueda, o bien utilice el botón Run del Hyper Shot™). Ello hará que se levante la barra con pesas. Si consigue elevar la barra con pesas hasta el nivel del hombro, empezará a fluctuar en la pantalla. Cuando esto ocurra, pulse la barra espaciadora (o el botón Shot de disparo o el botón Jump de salto) y ello hará levantar la barra con pesas por encima de la cabeza. Mantenga golpeando el botón Run mientras tanto.

Habrá hecho un buen levantamiento de pesas si las luces de los tres jueces se encienden. Las ocho categorías son las siguientes:

- i. FLY WEIGHT (PESO MOSCA)
- ii. BANTAM WEIGHT (PESO GALLO)
- iii. FEATHER WEIGHT (PESO LIGERO)
- iv. LIGHT WEIGHT (PESO SUPERLIGERO)
- v. MIDDLE WEIGHT (PESO MEDIO)
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT (PESO SEMIPESADO)
- vii. HEAVY WEIGHT (PESO PESADO)
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT (PESO SUPERPESADO)



Indicador de la categoría de levantamiento de pesos

## Reglas del juego

La puntuación para calificarse en el tiro al plato y en el tiro con arco está ya prefijada. Si las alcanza o las sobrepasa, podrá pasar al juego siguiente.

Dispone de tres intentos en el tiro al plato y en el tiro con arco. Puede empezar a jugar en cualquier categoría de levantamiento de pesas pero en su intento siguiente debe seleccionar una categoría mayor que la anterior.

Dispone sólo de un intento en el juego del levantamiento de pesas.

Si termina las tres pruebas, volverá otra vez al tiro al plato. Pero esta vez la puntuación para calificarse será más alta.

## Algunos consejos para jugar con habilidad

### Tiro al plato

No fije la vista en un punto de la pantalla. Intente seguir un buen ritmo a medida que dispara.

### Tiro con arco

Una vez que consiga el ritmo correcto, no separe los ojos de la pantalla. Intente conseguir el ritmo adecuado al soltar la barra espaciadora (o el botón Jump) palpándola solamente.

### Levantamiento de pesos

El éxito de este juego depende de lo rápidamente que pueda golpear el botón; así que elija una categoría de pesos que sea apropiada a su habilidad específica.

## Precauciones

Este cartucho ROM es compatible con los sistemas de computadora que sigan las normas MSX.

Este cartucho ROM está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.

Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada al meter o sacar el cartucho.

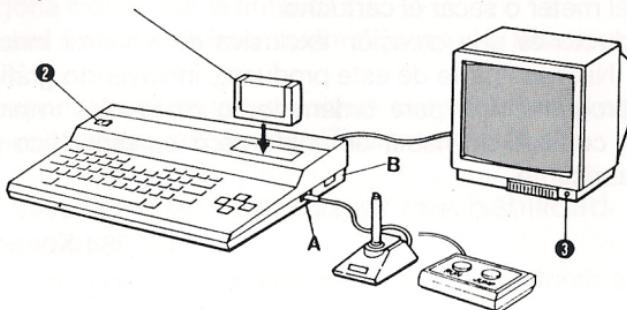
Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haber obtenido permiso específico para ello del fabricante.

©1984 Konami

## Preparativi

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

**① Cartuccia ROM (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)**



Joystick o Hyper Shot™

1. Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.
2. Accendete il computer.
3. Accendere il televisore e selezionare il canale per la ricezione delle immagini generate dal computer.

Questo gioco può essere giocato con il joystick opzionale o con l'Hyper Shot™ della Konami. Prima di iniziare a giocare, collegare i fili del joystick o dell'Hyper Shot™ ai terminali A e B del computer.

## Sviluppo del gioco

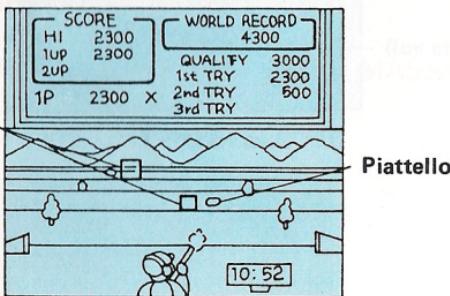
1. Questo gioco è per un giocatore unico. Dirigete l'azione per mezzo del joystick o dalla tastiera. Non c'è nessun bisogno di selezionare in anticipo il numero di giocatori o il modo di giocare. È sufficiente che ogni cosa sia collegata correttamente, per poter dare inizio al gioco. Date inizio al gioco premendo la barra spaziatrice della tastiera o il tasto di sparo del joystick (oppure anche il tasto Jump dell'Hyper Shot™).

### 2. Tiro al piattello:

I piattelli appaiono sul lato sinistro e destro del teleschermo. Cercate di colpirne quanti più potete. L'elevazione verticale del congegno di mira viene automaticamente regolata dal computer (il congegno di mira è rappresentato sul teleschermo da un quadrattino che si sposta verso l'alto e il basso). Quanto dovete fare, è di mirare correttamente nella direzione orizzontale, aggiustando la traiettoria del vostro fucile a seconda della velocità di spostamento del piattello sullo schermo. Per sparare, premere la barra spaziatrice, il tasto di sparo o il tasto Jump.

Il punteggio da raggiungere per essere qualificati appare sul teleschermo. Se lo raggiungete o lo sorpassate con un'unica prova, potete passare alla disciplina seguente. Per qualificarvi per la disciplina seguente avete a disposizione tre prove.

Messa a fuoco in  
elevazione verticale



## Tiro all'arco:

In questo gioco, dovete tirare con l'arco ad un bersaglio in movimento. Prima di tutto, dovete però determinare la velocità e la direzione del vento. Sul teleschermo appare un indicatore del vento, che segnala valori diversi. Potete fermare l'indicatore premendo la barra spaziatrice, il tasto di sparo, il tasto Jump o il tasto Run. Cercate di fermare l'indicatore del vento in modo che non segnali nessuna presenza di vento.

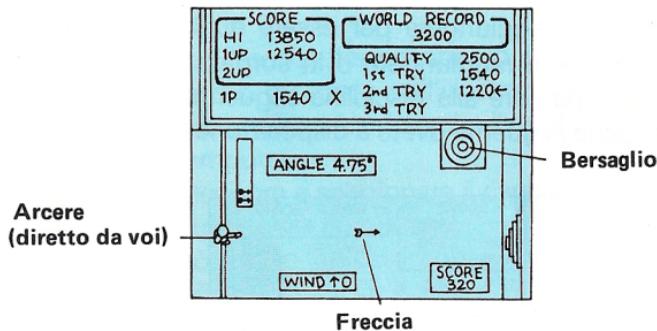
Il bersaglio è in movimento, e la vostra abilità consisterà nel valutare il momento giusto per lasciar partire la freccia. Avete a disposizione otto frecce.

L'angolo con il quale la freccia parte viene determinato dal tempo durante il quale mantenete premuto la barra spaziatrice (o il tasto di sparo o il tasto Jump).

Se colpите il bersaglio al centro, sullo schermo appare la parola NICE! (bel colpo!).

Se riuscite a qualificarvi, passate alla disciplina seguente.

Avete a disposizione tre tentativi.

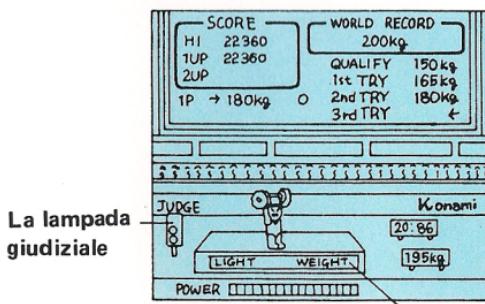


## Sollevamento pesi:

Decidete il peso che volete provare a sollevare, designando una delle otte classi di peso previste. Potete passarle in rassegna premendo i tasti di spostamento del cursore, la manopola del joystick in qualiasi direzione o usando il tasto Run dell'Hyper Shot™. Non appena appare l'indicazione della classe nella quale volete cimentarvi, premete il medesimo tasto ancora una volta per selezionare quella classe e per dare contemporaneamente inizio al gioco. Continuate a battere i tasti di spostamento del cursore quanto più rapidamente e fortemente è possibile (se usate il joystick, spostatelo in avanti e indietro, in qualiasi direzione, quanto più velocemente e furiosamente potete; potete però usare anche il tasto Run dell'Hyper Shot™. Così facendo, sollevate il manubrio. Non appena avete sollevato il manubrio all'altezza delle spalle, lo stesso inizia a lampeggiare. Premete allora la barra spaziatrice (o il tasto di sparo o Jump) per sollevare ulteriormente il manubrio sopra la testa. Continuate a battere dei colpetti sul tasto Run.

Se tutte e tre le lampade dei giudici si illuminano, il sollevamento ha avuto successo. Le otto classi di peso sono come indicato di seguito.

- i. FLY WEIGHT (PESI MOSCA)
- ii. BANTAM WEIGHT (PESI GALLO)
- iii. FEATHER WEIGHT (PESI PIUMA)
- iv. LIGHT WEIGHT (PESI LEGGERI)
- v. MIDDLE WEIGHT (PESI MEDI)
- vi. MIDDLE HEAVY WEIGHT (PESI MEDIO MASSIMI)
- vii. HEAVY WEIGHT (PESI MASSIMI)
- viii. SUPER HEAVY WEIGHT (PESI SUPER)



Indicatore della classe di peso

## Regole del gioco

Il punteggio minimo per la qualificazione con il tiro al piattello e con il tiro all'arco è prefissato. Se raggiungete o sorpassate tale punteggio, siete qualificati per la disciplina seguente.

Avete a disposizione tre prove nel tiro al piattello e con il tiro all'arco.

Nel sollevamento pesi, potete cominciare in qualsiasi categoria. Ad ogni cambiamento di categoria dovete però forzatamente passare ad una categoria più pesante.

Nel sollevamento pesi potete eseguire un unico tentativo.

Se portate a termine con successo le prove di tutte e tre le discipline, il gioco vi riporta automaticamente al tiro al piattello. Ricominciate a giocare: tenete però presente che questa volta dovete raggiungere un punteggio più elevato, per qualificarvi.

## Suggerimenti

### Tiro al piattello

Non continuate a fissare il medesimo punto sul teleschermo. Cercate il ritmo ideale per sparare i vostri colpi.

### Tiro all'arco

Non appena avete trovato la sincronizzazione ideale, non togliete più gli occhi dal teleschermo. Cercate di sincronizzare l'attivazione della barra spaziatrice (o del tasto Jump) seguendo quanto vi dice il vostro istinto.

### Sollevamento pesi

Il successo in questa disciplina dipende solo dalla velocità con la quale riuscite a premere il tasto. Scegliete quindi una classe di peso appropriata per la vostra abilità.

## **Attenzione!**

Questa cartuccia ROM è compatibile con computer con sistema operativo MSX.

Questa cartuccia ROM è fabbricata con la massima precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe.

Prima di inserire e togliere la cartuccia, assicuratevi sempre che il computer sia spento.

Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. Nessuna parte di esso, inclusi i grafici, il suono, il programma o il materiale stampato, può essere copiato senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1984 Konami

**Konami®**

RC717-X04

Printed in Japan